Gcompris V.8.4.4 linux

Activités pour la maternelle PS MS GS



SOMMAIRE :

Gcompris est un logiciel libre téléchargeable à l'adresse suivante :
http://gcompris.net/-Telecharger-

Document LE NABAT Isabelle, 2010

Gcompris V.8.4.4 linux

Qu’est-ce que c’est ?



« GCompris est un logiciel éducatif qui propose des activités variées aux enfants de 2 à 10 ans.

Les activités sont quelquefois ludiques, mais toujours pédagogiques. Vous trouverez des activités dans les domaines suivants :

- découverte de l’ordinateur : clavier, souris, les mouvements de la souris, ...
- mathématiques : révision des tables, dénombrement, les tables à double entrée, symétrie, ...
- sciences : l’électricité, l’écluse, le cycle de l’eau, le sous-marin, ...
- géographie : placer les pays sur une carte
- jeux : des casse-tête, les échecs, le memory, ...
- lecture : exercice d’entraînement à la lecture
- autres : lecture de l’heure, peintures célèbres sous forme de puzzle, dessin vectoriel, création de dessin animé ...

En tout, GCompris propose plus de 100 activités et il continue à évoluer. GCompris est un logiciel libre,… »

in http://gcompris.net/-fr-

« …GCompris c’est plusieurs millions d’enfants qui l’utilisent quotidiennement à travers le monde. Pour certains, c’est le seul logiciel éducatif disponible dans leur langue et c’est le seul qui leur soit accessible gratuitement.

Avec le système d’exploitation GNU/Linux et les centaines de logiciels éducatifs Libres fonctionnant sur ce système, il est dorénavant possible de réaliser l’ensemble de la scolarité avec des logiciels éthiques qui mettent en avant le partage du savoir et de la connaissance… »

Bruno COUDOIN - Créateur de Gcompris, in http://gcompris.net/-fr-

Gcompris V.8.4.4 linux

Remarques et problèmes rencontrés dans la mise en œuvre en classe



Seules des activités accessibles en **classe maternelle** seront abordées dans cette brochure non exhaustive, qui n'est que le reflet d'une expérience de classe avec ses réussites et ses difficultés.

"Ce document (...) s'appuie sur la version 8.4.4 linux. Le logiciel a depuis évolué mais les activités présentées ici y figurent toujours.

L'administration de GCompris permet de ne laisser à disposition des élèves que les activités que l'on souhaite leur voir réaliser, ce qui permet de simplifier l'arborescence parfois un peu complexe des activités. Malheureusement, la configuration installée sur les ordinateurs de l'école bloque le fonctionnement de cette administration. Vérifier, si vous l'installez, qu'elle fonctionne."

Arnault FROUIN
http://theosept.free.fr/spip.php?article94

Difficultés dans la mise en œuvre en classe :

- Les problèmes de son relatifs à la configuration installée et non au logiciel n'ont pas permis l'utilisation de certaines activités.

- Observations ponctuelles de fermeture intempestive du logiciel en cours d'utilisation par l'élève et de retour sur le bureau avec changement de la configuration de l'écran. La cause de cet inconvénient n'a pas encore été identifiée.

- Blocage régulier du fonctionnement de la souris qui ne répond plus, en début d'apprentissage des élèves (qui cliquent inutilement et trop intensément). Il est alors nécessaire de relancer l'ordinateur. Cet inconvénient cesse en cours d'apprentissage, lorsque tous les élèves de la classe savent utiliser la souris.

Avantages pour dépasser ces difficultés :

Lorsqu'il faut relancer l'ordinateur, l'opération est très rapide en raison des modalités de fonctionnement de la configuration linux. L'élève peut ainsi rester à son poste et reprendre son activité sans que cela ne soit lourd à gèrer.

Gcompris V.8.4.4 linux

Liste des activités pour la maternelle PS MS GS
à destination de l'enseignant



Consignes

Remarques

Compétences liées aux programmes 2008

Compétences liées au B2I 2006

Activités présentées dans l'ordre de l'arborescence.

Niveau	Activité	Remarques pour l'enseignant et compétences visées
PS		Cliquer sur les rectangles blancs pour faire apparaître l'image. 6 activités identiques (dé de 1 à 6) ; observer sur 1 activité seulement. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
PS		Passer l'éponge sur les rectangles blancs pour faire apparaître l'image. 9 activités identiques (dé de 1 à 9) ; observer sur 1 activité seulement. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur.
MS GS		Passer la pointe de la flèche le long du tuyau pour arroser les fleurs. 9 activités avec trajectoires de plus en plus complexes (dé de 1 à 9) ; observer les activités de début, milieu et fin de série. *Problème rencontré parfois : blocage de la souris qui ne répond plus => nécessité de relancer l'ordinateur (rapide).* Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur selon une trajectoire définie.
PS MS		Cliquer sur les poissons pour les faire disparaître. 4 activités identiques (dé de 1 à 4) ; observer 1 activité seulement. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer sur une zone en mouvement.
MS GS		Double-cliquer sur les poissons pour les faire disparaître. 2 activités identiques (dé de 5 à 6) ; observer 1 activité seulement. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer sur une zone en mouvement.

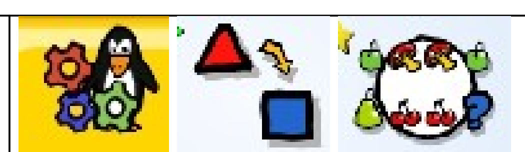
PS		Cliquer sur les ronds bleus pour faire apparaître le dessin. Série de 4 dessins (dé à 1) ; observer le dernier dessin. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
MS		Cliquer sur les ronds bleus pour faire apparaître le dessin. Série de 3 dessins (dé à 2) ; observer le dernier dessin. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais expliquer ce qu'il faut faire en situation de jeu.
GS		Cliquer sur les ronds bleus pour faire apparaître le dessin. Série de 3 dessins (dé à 3) ; observer le dernier dessin. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais expliquer ce qu'il faut faire après avoir terminé le jeu.
		Problème rencontré parfois : blocage de la souris qui ne répond plus lors d'une tentative de retour en cliquant sur la maison => nécessité de relancer l'ordinateur (rapide).
MS GS		Appuyer sur les lettres et les nombres avant qu'ils ne sortent de l'écran. Saisir les lettres (dé à 1), les lettres et les nombres (dé à 2). Je sais saisir des caractères sur le clavier.
GS		Appuyer sur les lettres et les nombres avant qu'ils ne sortent de l'écran. Saisir les lettres (dé à 3), les lettres et les nombres (dé à 4), en associant lettres majuscules et minuscules (remarque : activités 5 et 6 trop difficiles). Je sais saisir des caractères sur le clavier.
MS GS		Appuyer sur les nombres correspondant à la quantité de points des dés avant qu'ils ne sortent de l'écran. 9 activités presque identiques (dé de 1 à 9) ; observer sur 1 ou 2 activités seulement en début pour les MS (1 à 6) et en fin pour les GS (7 à 9) : saisir les nombres de 1 à 6. Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres). Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 6.
MS GS		Appuyer sur les 2 flèches en même temps. Une activité de coordination (dé de 1 à 6) ; autres activités trop difficiles. Je sais appuyer sur 2 touches en même temps, sur le clavier.

GS		Appuyer sur les nombres correspondant à la quantité de points des dés avant qu'ils ne sortent de l'écran. 9 activités presque identiques (dé de 1 à 9) ; observer sur 1 ou 2 activités seulement : saisir les nombres de 1 à 9. *Problèmes : trop de dés tombent à la fois (trop rapide) ; les élèves peuvent avoir pour stratégie de taper sur tous les boutons du pavé numérique pour faire tout disparaître sans dénombrer.* Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres). Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 9.
MS GS		Classer les objets en les faisant glisser avec la souris, puis indiquer la quantité de chaque objet avec les nombres du clavier. 9 activités de difficulté croissante (dé de 1 à 9) ; observer sur 1 ou 2 activités seulement en fin : saisir les nombres de 1 à 6. Je sais utiliser la souris pour cliquer et faire glisser, pour déplacer le pointeur et placer le curseur. Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres). (Classer les objets.) Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 6.
GS		Cliquer sur les ronds dans l'ordre des nombres pour faire apparaître le dessin. Utiliser la première activité seulement (dé à 1) ; autres activités trop difficiles. Demander aux élèves de nommer les nombres sur lesquels ils cliquent. Série de 4 dessins à points avec les nombres de 1 à 20 ; observer le dernier dessin. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. J'ai mémorisé la suite (écrite) des nombres.
GS		Cliquer sur les couleurs et les différents outils pour dessiner sur la page. Logiciel de dessin en initiation. *Regret : absence de tracé de lignes courbes.* Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer, glisser. Je sais produire une image. Je sais adapter mon geste aux contraintes matérielles, utiliser le dessin comme moyen d'expression et réaliser une composition en plan.
MS GS		Cliquer pour se rapprocher des cases rouges et trouver la fraise cachée. 1 jeu de stratégie : se rapprocher de la bonne case en fonction de la couleur (du vert vers le rouge). Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais expliquer ce qu'il faut faire en situation de jeu (MS), après avoir terminé le jeu (GS).

MS GS		Cliquer sur l'avion pour faire tomber le parachutiste dans le bateau. Jeu en activité libre.
GS		Cliquer sur les écluses et le bateau pour le faire avancer. Jeu en activité libre par tâtonnement.
GS		Cliquer sur la grille pour aligner 4 jetons. Puissance 4. Utiliser la version "2 joueurs" (2e icône) pour 2 élèves de GS. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) après avoir terminé le jeu.
MS GS		Faire glisser les morceaux pour recomposer le puzzle. 7 puzzles différents à réaliser (dé de 1 à 6 ; 2 modèles différents au numéro 3). *Problème rencontré parfois : perte de pièce ne réapparaissant pas après sa manipulation => nécessité de relancer le puzzle au début en cliquant sur le dé.* Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (assembler).
GS		Déplacer les morceaux pour reproduire le modèle. Tour de Hanoi simplifiée. Utiliser la première activité seulement (dé à 1) ; autres activités trop difficiles. *Problème rencontré parfois : il y a une difficulté supplémentaire trop importante pour les GS lorsque le premier élément est en fond de pile => nécessité de changer le modèle ou de déplacer soi-même l'élément.* Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.
GS		Cliquer sur les objets puis les flèches pour placer les objets sur le quadrillage en fonction du modèle. Objets sur quadrillages à reproduire. Utiliser les 4 premières activités à difficulté progressive (dé de 1 à 4) ; autres activités trop difficiles. *Problèmes rencontrés parfois : figures se positionnant à cheval sur la grille ; plus rarement, une figure se bloque sur une case et tout mouvement devient impossible => nécessité de relancer le quadrillage au début en cliquant sur le dé* Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.

GS		Déplacer les voitures (rectangles) de couleur pour faire sortir la voiture rouge. Jeu de logique en activité libre par tâtonnement. Utiliser la première activité seulement (dé à 1) ; autres activités trop difficiles.
GS		Placer les objets sur le quadrillage ; on ne peut placer qu'un seul objet identique par ligne et par colonne. Utiliser la première activité seulement (dé à 1) ; autres activités trop difficiles. Série de 4 sudoku 3x3 cases en images ; notions de ligne et colonne. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets. Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) après avoir terminé le jeu.
GS		Déplacer les cases pour remettre les nombres dans l'ordre. Utiliser la première activité seulement (dé à 1) ; autres activités trop difficiles. Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. J'ai mémorisé la suite (écrite) des nombres.
MS GS		Cliquer sur les cartes pour trouver celles qui sont identiques. Jeu de memory pour 1 élève ou par 2 chacun son tour. Difficulté croissante : de plus en plus de cartes. Images (dé de 1 à 4) ; nombres (dé à 5) ; nombres et majuscules (dé à 6) ; nombres, majuscules et minuscules (dé de 7 à 9). Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Approche des nombres et des lettres. Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) après avoir terminé le jeu.
MS GS		Observer le modèle de train puis cliquer sur les locomotives et wagons pour le recomposer. 3 activités de mémorisation. Suite de 2 éléments qui disparaissent (dé à 1), puis 3 (dé à 2) et 4 éléments (dé à 3) Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.
MS GS		Cliquer sur les couleurs et les cases pour reproduire le modèle de mosaïque. Construire une mosaïque en fonction du modèle. Difficulté croissante : de plus en plus d'éléments (dé de 1 à 2 en MS et de 3 à 6 en GS) Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.

MS GS		Appuyer sur les flèches du clavier pour faire sortir le pingouin du labyrinthe. Jeu de labyrinthe (premier labyrinthe du menu). Difficulté croissante : labyrinthe de plus en plus grand (dé de 1 à 2 en MS et de 3 à 4 en GS) ; autres activités trop difficiles. Je sais déplacer le pointeur en utilisant le clavier (flèches). Je sais me repérer dans l'espace d'une page (à l'écran).
GS		Faire glisser chaque image sous celle qui lui correspond. Associer des images qui ont un lien sémantique. Les 5 premières activités sont assez évidentes (de 1 à 5), les 2 autres activités beaucoup moins (6 et 7). Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.
PS MS GS		Faire glisser chaque image sur sa silhouette. Associer des images et leur silhouette (dé de 1 à 4). Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.
MS GS		Faire glisser les morceaux pour recomposer le puzzle. Puzzles et encastrement : le chien (dé de 5 à 7). Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (assembler).
PS MS GS		*Problème rencontré parfois : perte de pièce ne réapparaissant pas après sa manipulation (cliquer/glisser raté) => nécessité de relancer le jeu au début en cliquant sur le dé.*
MS GS		Faire glisser les images pour remplir le tableau à double entrée. Tableaux à 2 entrées. Dé à 1 : associer quantité et nombre de 1 à 3 (MS/GS) ; dé à 2 : regrouper des quantités (rouge + vert) (GS) ; [dé à 3 : son nécessaire] Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser. Je sais classer des objets. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.

GS		Cliquer sur les objets pour compléter les suites. 5 suites algorithmiques. *Problèmes rencontrés parfois : la ligne algorithmique déjà réalisée au-dessus peut gêner la compréhension de l'exercice chez certains ; la répétition inattendue de certains objets peut déstabiliser.* Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer. Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.

Autres compétences abordées :

Utiliser un vocabulaire pertinent :
Je sais désigner et nommer la souris.
Je sais désigner et nommer le clavier.
Je sais désigner et nommer l'écran.
Je sais désigner et nommer l'ordinateur.

Comprendre le fonctionnement d'un objet technique usuel :
Je sais allumer l'ordinateur.
Je sais éteindre correctement l'ordinateur.
Je sais lancer le logiciel (double-cliquer).
Je sais quitter le logiciel.
Je sais naviguer dans un logiciel (en fonction d'une intention ; ex : retrouver une activité précise dans l'arborescence).

Liens :

Des documents, des tutoriels, des informations concernant les aspects pédagogiques, législatifs, matériels des TICE à l'école primaire afin de faciliter leurs usages dans les classes :
http://theosept.free.fr/

Le site de Gcompris :
http://gcompris.net

Manuel pédagogique de Jacques BON :
http://gcompris.net/wiki/index.php/GCompris_en_classe#But_de_ce_document

Gcompris V.8.4.4 linux

"Icônes-consignes" avec arborescence des activités pour la maternelle

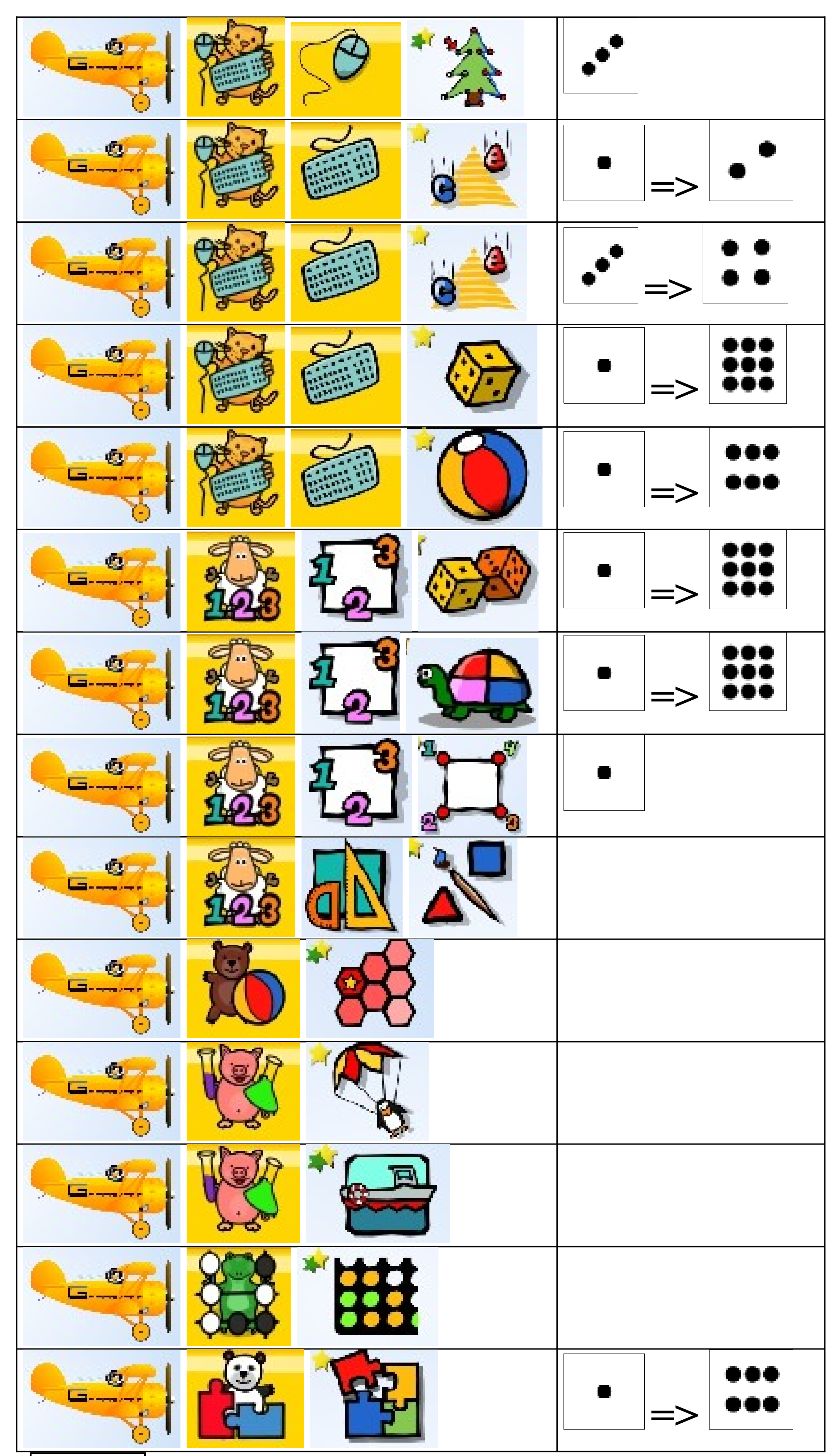


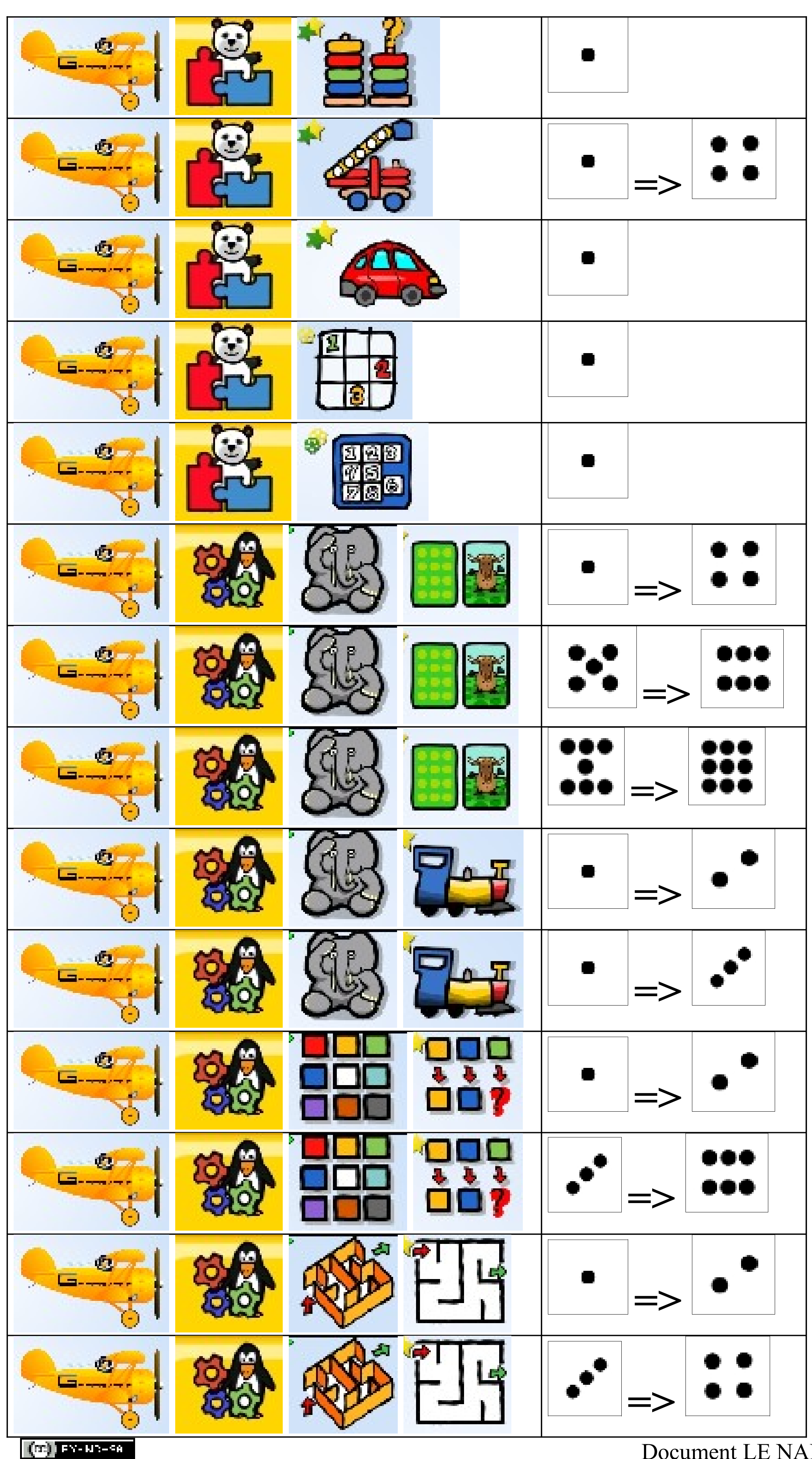
Mode d'emploi :

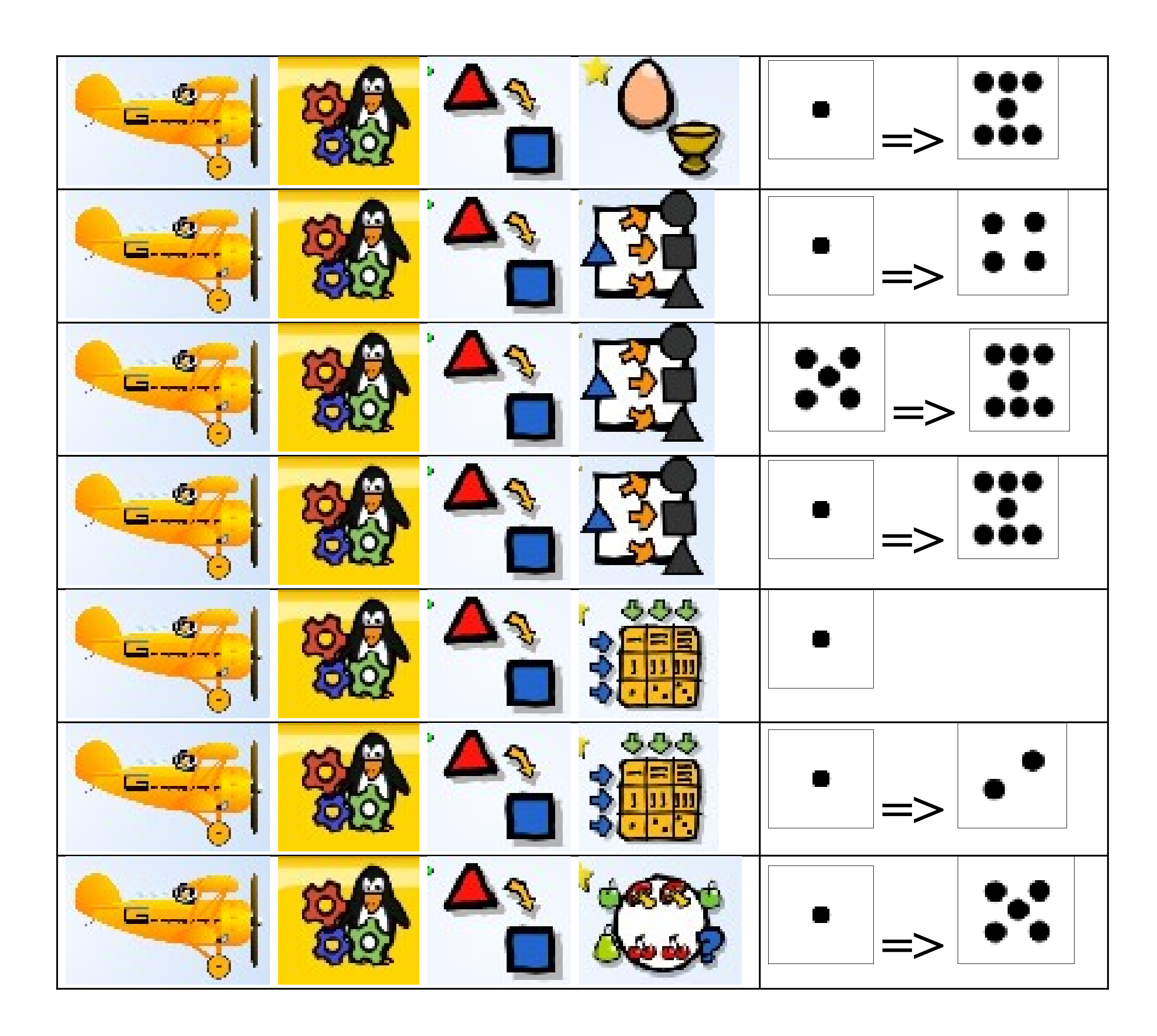
Etiquettes à imprimer, découper, plastifier et placer avec de la pâte à fixer en haut de l'écran, à destination des élèves pour des activités avec consigne imposée, dirigées par l'enseignant (1 consigne) ou en autonomie (2 consignes au choix).

Conseil : Utiliser les fonctions du **copier/coller** pour sélectionner au sein des étiquettes, les activités que l'on souhaite réellement proposer aux élèves. Prévoir autant d'étiquettes de l'activité visée que d'ordinateurs en utilisation => voir icônes sous format **odt**.

	=>
	=>
	=>
	=>
	=>







Gcompris V.8.4.4 linux

"Icônes-consignes" sans arborescence des activités pour la maternelle



But : permettre à l'élève d'apprendre à naviguer dans le logiciel (en fonction d'une intention : retrouver une activité précise dans l'arborescence => par tâtonnements)

Mode d'emploi :

Etiquettes à imprimer, découper, plastifier et placer avec de la pâte à fixer en haut de l'écran, à destination des élèves pour des activités avec consigne imposée, dirigées par l'enseignant (1 consigne) ou en autonomie (2 ou 3 consignes au choix).

Conseil : Utiliser les fonctions du **copier/coller** pour sélectionner au sein des étiquettes, les activités que l'on souhaite réellement proposer aux élèves. Prévoir autant d'étiquettes de l'activité visée que d'ordinateurs en utilisation => voir icônes sous format **odt**.

Gcompris V.8.4.4 linux

Tableaux de suivi individuel et d'évaluation des élèves



Compétences liées aux programmes 2008

Compétences liées au B2I 2006

Mode d'emploi :

Le tableau de suivi ne sert pas lors des phases de découverte libre nécessaires aux élèves. Les premières observations des réussites pourront être verbalisées et consignées sur le tableau dans un second temps.

Grâce au tableau, le maître prend des repères pour aider l'élève à progresser quel que soit son niveau. Un étayage, s'il s'avère nécessaire, pourra être proposé en fonction des besoins observés. Le tableau servira alors à repérer les progrès consécutifs éventuels. De même, l'enseignant veillera à ne pas maintenir trop longtemps sur des activités dirigées et imposées des élèves qui maîtrisent déjà les compétences visées.

Bien sûr, les élèves de maternelle sont trop jeunes pour utiliser eux-mêmes un tableau de suivi et c'est l'enseignant qui le remplira en présence de l'élève en expliquant ce qu'il fait et en formulant les réussites de l'élève. Il ne reportera sur le tableau que les réussites (au moyen d'un point vert par exemple) - s'interdisant de consigner les marques négatives tels que les points rouges - laissant la case vide au besoin, dans l'attente de progrès à venir suite à un étayage adapté.

Ainsi, les tableaux de suivi restent en usage autant que de besoin, et permettent surtout de cibler les élèves à solliciter, et de favoriser l'accès à une variété plus importante d'activités pour chacun.

Le tableau de suivi des réussites de chaque élève pourra finalement être collé dans son cahier. Il pourra servir également à prendre des repères par rapport aux compétences du B2I.

__Conseil :__ Utiliser les fonctions du **copier/coller** pour sélectionner au sein des tableaux proposés les activités que l'on souhaite réellement proposer aux élèves (les compétences visées sont quant à elles souvent les mêmes) => voir tableaux sous format **odt**.

Gcompris V.8.4.4 linux **Maternelle**			Prénom : PS MS GS Vert = compétence acquise	
Niveau	Activité	Validation de l'activité	Validation des compétences :	
PS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.	
PS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur.	
PS MS GS		PS MS	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer sur une zone en mouvement.	
		MS GS	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et double-cliquer sur une zone en mouvement.	
PS MS GS		PS	PS MS GS Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.	
		MS	MS Je sais expliquer ce qu'il faut faire en situation de jeu.	
		GS	GS Je sais expliquer ce qu'il faut faire après avoir terminé le jeu.	
PS MS GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.	
			Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets	

Gcompris V.8.4.4 linux **Maternelle**	Prénom : MS GS Vert = compétence acquise

Niveau	Activité	Validation de l'activité	Validation des compétences :	
MS GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur selon une trajectoire définie.	
MS GS		MS GS GS	Je sais saisir des caractères sur le clavier.	
MS GS		MS	Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres).	
		GS	Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 6.	
MS GS			Je sais appuyer sur 2 touches en même temps, sur le clavier.	
MS GS		MS	Je sais utiliser la souris pour cliquer et faire glisser, pour déplacer le pointeur et placer le curseur.	
			Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres).	
		GS	Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de : 1 à 6 ☐ 1 à 9 ☐	
MS GS		essais successifs	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.	
		début de stratégie	MS Je sais expliquer ce qu'il faut faire en situation de jeu.	
		stratégie assurée	GS Je sais expliquer ce qu'il faut faire après avoir terminé le jeu.	
MS GS		1 2	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.	
			Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets (assembler).	

Gcompris V.8.4.4 linux **Maternelle**		Prénom : MS GS Vert = compétence acquise		
Niveau	Activité	Validation de l'activité	Validation des compétences :	
MS GS		essais successifs	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.	
		début de stratégie	MS Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) pendant le jeu.	
		stratégie assurée	GS Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) après avoir terminé le jeu.	
MS GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.	
			Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.	
MS GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.	
			Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.	
MS GS			Je sais déplacer le pointeur en utilisant le clavier (flèches).	
			Je sais me repérer dans l'espace d'une page (à l'écran).	
MS GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.	
			Je sais classer des objets.	
			Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.	
Je sais désigner et nommer la souris.			Je sais utiliser un vocabulaire pertinent.	
Je sais désigner et nommer le clavier.				
Je sais désigner et nommer l'écran.				
Je sais désigner et nommer l'ordinateur.				
Je sais allumer l'ordinateur.			Je sais utiliser un objet technique usuel : l'ordinateur.	
Je sais éteindre correctement l'ordinateur.				
Je sais lancer le logiciel (double-cliquer).				
Je sais quitter le logiciel.				
Je sais naviguer dans un logiciel.				

Gcompris V.8.4.4 linux **Maternelle**	Prénom : GS Vert = compétence acquise		
Niveau	Activité	Validation de l'activité	Validation des compétences :
GS			Je sais saisir des caractères sur le clavier (nombres).
			Je sais dénombrer et associer le nom des nombres et leur écriture chiffrée, de 1 à 9.
GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
			J'ai mémorisé la suite (écrite) des nombres.
GS		essais successifs	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
		début de stratégie	Je sais expliquer ce qu'il faut faire en situation de jeu.
			Je sais expliquer ce qu'il faut faire après avoir terminé le jeu.
GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.
			Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.
GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
			Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.
GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer, faire glisser.
			Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.
			Je sais expliquer ce qu'il faut faire (la règle du jeu) après le jeu.
GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
			J'ai mémorisé la suite (écrite) des nombres.
GS			Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur, cliquer et faire glisser.
GS		1 2 3	Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer.
		4 5	Je sais prendre des repères dans l'espace et situer les objets.

<table>
<tr><td colspan="2">Gcompris V.8.4.4 linux Maternelle

LOGICIEL DE DESSIN</td><td colspan="2">Prénom :

GS

Vert = compétence acquise</td></tr>
<tr><td>Je sais sélectionner les couleurs sur la palette.</td><td></td><td rowspan="2">Je sais utiliser la souris pour déplacer le pointeur et cliquer, glisser.</td><td rowspan="2"></td></tr>
<tr><td>Je sais modifier les couleurs (pot de peinture).</td><td></td></tr>
<tr><td>Je sais tracer les lignes (pinceau).</td><td></td><td rowspan="3">Je sais produire une image.</td><td rowspan="3"></td></tr>
<tr><td>Je sais placer des formes pleines ou vides (ronds, rectangles).</td><td></td></tr>
<tr><td>Je sais placer des images issues de la bibliothèque.</td><td></td></tr>
<tr><td>Je sais placer du texte dans l’image.</td><td></td><td rowspan="4">Je sais adapter mon geste aux contraintes matérielles, utiliser le dessin comme moyen d’expression et réaliser une composition en plan.</td><td rowspan="4"></td></tr>
<tr><td>Je sais modifier l’orientation des éléments (flèches).</td><td></td></tr>
<tr><td>Je sais modifier la taille des éléments.</td><td></td></tr>
<tr><td>Je sais effacer (gomme).</td><td></td></tr>
</table>